

LA GUILDE DES VOLEURS

Solution écrite par Lilou, webmistress du site www.nerevarine.fr

Dernière mise à jour le 12 Décembre 2012

En Bordeciel, la Guilde des Voleurs siège à Faillaise où elle est dirigée par Mercer Frey. Mais elle a une très mauvaise réputation : il est dit que les membres sont des bons à rien, des incapables. Du coup les affaires vont mal et la Guilde perd de l'argent malgré le soutien de Maven Roncenoir, une femme extrêmement influente qui possède non seulement des contacts dans la Guilde des Voleurs mais aussi dans la Confrérie Noire et au Château d'Embruine.

Votre rôle sera de redorer le blason de cette Guilde ... avec l'aide de la Princesse Daeédrique Nocturne ! Nocturne est la maîtresse de la nuit et des ténèbres, sainte patronne de tous les voleurs de Tamriel. Elle vous acceptera parmi ses Rossignols et grâce à vous la Guilde retrouvera sa grandeur d'antan :-)

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire :




- *Déchéance* 📖
- *Les Rossignols, Vol 1* 📖
- *Les Rossignols, Vol 2* 📖
- *Les Rossignols, Mythe ou Réalité ?* 📖







SOMMAIRE

- 1 - Les Marques Noires
- 2 - Entrer dans la guilde
- 3 - Cheminement de la quête principale
- 4 - Quêtes secondaires aléatoires
- 5 - Quêtes secondaires dans les villes
- 6 - Autres quêtes

1 - LES MARQUES NOIRES

Dans le Réservoir de la Souricière, vous trouverez un livre écrit par Delvin Mallory et intitulé *Marques noires*. Ce livre va vous apprendre à déchiffrer les marques noires. Ces petites marques sont gravées dans tout Bordeciel... généralement sur les encadrements de portes ou les façades des bâtiments, mais vous en trouverez également partout où un voleur est passé. Il existe neuf marques :

SYMBOLE	SIGNIFICATION
	<p align="center">LA GUILDE</p> <p align="center">Voici le symbole de la Guilde. L'endroit ainsi marqué est aussi sûr que la Cruche percée. Lorsque vous apercevez cette marque, un membre de la Guilde n'est jamais loin.</p>
	<p align="center">SUR</p> <p align="center">Nous laissons généralement cette marque lorsque nous trouvons un moyen sûr de contourner un endroit, un chemin dénué de pièges, voire une maison déjà inspectée. Si vous voyez l'une de ces marques, suivez sa direction et vous passerez sans encombre.</p>
	<p align="center">DANGER</p> <p align="center">Si vous découvrez cette marque noire, faites demi-tour ou préparez-vous au pire. Elle vous prévient que quelque chose, plus loin ou derrière cette porte, compte vous faire la peau.</p>

	<p align="center">ISSUE</p> <p>Dans les rares occasions (mieux vaut les éviter si vous comptez rester dans la Guilde) où vous vous retrouveriez en prison, cherchez ce petit trésor. Si vous apercevez cette marque noire, la sortie est toute proche.</p>
	<p align="center">PROTEGE</p> <p>Ces marques noires apparaissent dans les endroits où nous vous défendons d'aller. Elles signifient "fichez le camp de là où ça va barder". Les gens touchés par cette marque sont sous la protection de la Guilde et ne doivent jamais être volés ou agressés.</p>
	<p align="center">RECELEUR</p> <p>Cette marque noire devrait vite devenir votre favorite. Les personnes situées à proximité de cette marque achèterons vos... biens durement volés à un bon prix.</p>
	<p align="center">CACHETTE DES VOLEURS</p> <p>Qui a dit que les voleurs prennent et ne rendent jamais ? Si vous trouvez cette marque noire près d'un coffre ou d'un tronc creux, une surprise vous attend... c'est un petit cadeau de la Guilde pour ses voleurs sur le terrain. Notre club offre aussi des privilèges !</p>
	<p align="center">BUTIN</p> <p>Près de cette marque noire, quelque chose vaut la peine d'être volé. Cela vous évite d'entrer par effraction chez des gens qui n'auraient pour seule fortune que deux septims et une chaussette.</p>
	<p align="center">VIDE</p> <p>C'est la marque noire opposée à celle du Butin. Passez votre chemin, il n'y a rien à voler.</p>

2 - ENTRER DANS LA GUILDE DES VOLEURS

Lorsque vous voudrez entrer pour la première fois dans Faillaise, un Garde à l'entrée vous stoppera net : il vous réclamera une taxe de séjour ... Non mais et puis quoi encore ! Une bonne persuasion et il vous ouvrira la porte rapidement en s'excusant LOL

Puis quand vous aurez franchi la porte de la ville, vous verrez Mjoll la Lionne et Aerin discuter de la Guilde des Voleurs. Mjoll vous explique qu'elle déteste les membres de cette Guilde qu'elle combat comme elle le peut ; si vous êtes d'accord avec ces propos elle vous avoue que la Guilde recrute actuellement des nouveaux membres ... Intéressant ! Elle vous parle aussi de Maven Roncenoir et de sa famille.

Puis un peu plus loin vous serez interpellé par Maul. Il vous a à l'œil : apparemment les étranger ne sont pas bien vu dans le coin ... Si vous le payez il accepte de vous parler de la Guilde des Voleurs (d'ailleurs son frère Funeste en fait partie). Il vous dit que Brynjolf recrute sur la place du marché.

3 - CHEMINEMENT DE LA QUETE PRINCIPALE

3.1 - La supercherie de Brynjolf

Brynjolf vous accoste sur la place du marché ; à ses yeux, vous faites pitié ! Vous ne roulez pas sur l'or et il vous propose de lui donner un coup de main pour gagner un peu d'argent.

Le petit jeu qu'il vous propose consiste à voler un anneau en argent appartenant à Madési, le bijoutier, et de le placer dans la poche de Brand-Shei afin que ce soit lui qui soit accusé de vol. Le commanditaire de cette mission veut couler les affaires de Brand-Shei ... Pour vous faciliter la tâche, Brynjolf fera diversion.

Cette petite épreuve très sympathique vous met dans l'ambiance direct ^^

Vous devez donc aller dans un premier temps vers le stand de Madési : il vous faut ouvrir la porte coulissante puis le coffre chacun fermés à clé pour récupérer l'anneau en argent. Ensuite, glissez-vous derrière Brand-Shei pour lui placer l'anneau dans ses poches. N'oubliez pas durant toutes vos actions de vous mettre en mode discrétion !

Brynjolf vous offre 100 po en récompense et si vous souhaitez gagner encore plus d'argent, il vous invite à le retrouver à la Cruche Percée dans la Souricière :-D

3.2 - Les affaires sont les affaires

La Souricière abrite le siège de la Guilde des Voleurs. Vous devrez y trouver le chemin jusqu'à la Cruche Percée (qui est assez linéaire d'ailleurs) ; deux voyous tenteront de vous arrêter en vain lol

Brynjolf vous attend et vous félicite d'être arrivé jusqu'à lui. Il vous propose de faire partie de la Guilde des Voleurs mais avant cela, vous devez faire vos preuves ! Il vous donne donc une mission plutôt indécise : vous devez intimider trois commerçants afin qu'ils payent leur dette à la Guilde ... Ce qui revient en gros aux actions mafieuses qui consistent à payer pour assurer une "protection".

Bersi Main-de-Miel est le propriétaire de la Crevette Sauteuse. Il refuse évidemment de payer ses 100 po sauf si vous brisez une urne naine à laquelle il tient tant ...

Haelga tient le Dortoir d'Haelga, une sorte d'auberge réservée aux travailleurs. Elle aussi vous enverra balader sauf si vous lui volez sa statue de Dibella !

Keerava travaille au Dard de l'Abeille. Talen-Jei, son fiancé, vous parlera de sa famille restée en Morrowind. Il vous suffit donc de la menacer d'aller voir sa famille pour qu'elle paye les 100 po.

Sachez que vous n'aurez pas besoin d'intimider le troisième commerçant car il aura eu vent de vos agissements avec ses collègues et vous donnera l'argent sans discuter !

Brynjolf vous offrira des potions en récompense. Il sera fier de vous ^^

3.3 - Sans ambiguïté

Il est tant d'officialiser votre entrée dans la Guilde des Voleurs :-D Brynjolf vous accompagne auprès de Mercer Frey, le Maître de la Guilde. Il vous donne immédiatement votre première mission : donner une leçon à un certain Aringoth qui a arrêté de payer les services de la Guilde des Voleurs.

Brynjolf vous explique qu'Aringoth est apiculteur, propriétaire du Domaine Lumidor. Le miel qu'il produit est une denrée très importante en Bordeciel : c'est THÉ ingrédient pour l'Hydromel tant prisé !! Or Maven Roncenoir possède sa propre hydromellerie et elle a besoin de ce miel. Ainsi la Guilde s'assurait que le Domaine Lumidor produise du miel en grande quantité (quitte à secouer un peu les ouvriers) et interceptait les livraisons vers un concurrent et en échange Maven laissait la Guilde extorquer de très grosses sommes d'argent à Aringoth. Sauf que là, Aringoth a visiblement décidé d'arrêter de bénéficier des services de la Guilde ! Il a préféré payer un groupe de Mercenaires pour sa protection ... Vous devez donc brûler trois de ses ruches et vider le coffre personnel d'Aringoth !

Vex avait tenté cette mission auparavant mais elle s'est heurtée à un trop grand nombre de Mercenaire et s'est enfuie. Elle vous donne une astuce : il est possible de rejoindre l'entrée de la maison en passant par les égouts.

Avant de partir, parlez à Tonilia pour qu'elle vous donne votre armure :-D

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Capuchon de la Guilde des Voleurs	Voix d'escroc <i>Les prix sont 10% plus intéressants</i>	1,5	13	60	1 cuir
Armure de la Guilde des Voleurs	Poches secrètes <i>La capacité de port augmente de 20 points</i>	7	29	125	
Gants de la Guilde des Voleurs	Mains agiles <i>Le crochetage est facilité de 15%</i>	1	9	25	
Bottes de la Guilde des Voleurs	Passe-passe <i>Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 15%</i>	1,5	9	25	

Il ne vous reste plus qu'à partir pour le Domaine Lumidor ^^ Et effectivement, vous verrez sur place que ça grouille de Mercenaires ! Il vous faut donc être discret ; et c'est une très bonne idée de passer par les égouts pour atteindre l'entrée de la maison lol. A ce propos, dans les égouts prenez garde aux Ragnards et profitez des flaques d'essence pour les exterminer en masse avec un sort de feu. Faites aussi attention aux pièges au sol (des fils tendus que vous pouvez désactiver ^^).

Pour entrer dans la maison, vous devrez crocheter la porte d'entrée fermée à clé par une serrure de niveau expert. Aringoth se cache dans sa chambre à l'étage ; il a sur lui la clé de la cave ainsi que celle de son coffre. Si votre Eloquence est suffisante, vous pourrez peut-être le convaincre de vous donner ses clés ; sinon, il vous attaquera et le mercenaire qui se poste devant sa chambre viendra à son secours (sauf si vous l'avez déjà tué lol). Malgré les préceptes de la Guilde des Voleurs qui stipulent que vous ne devez pas tuer, sachez que Brynjolf vous en a donné l'autorisation si Aringoth ne se montrait pas coopératif.

Mais vous n'êtes pas obligés de récupérer ces clés si vous voulez travailler votre crochetage ^^ sachant que la cave est fermée avec une serrure de niveau novice et le coffre avec une serrure de niveau expert.

Dans la chambre d'Aringoth, j'ai trouvé très rigolo cette abeille enfermée dans un bocal ^^ Et cette statue de Reine des Abeilles en or (et pourtant sans valeur) ... un prix qu'il aurait obtenu grâce à son élevage ? En tout cas, vous pouvez voler la Statue pour Delvin, il vous la rachètera à un bon prix !

Mais à part ces objets insolites, il n'y a rien à voler qui ait de la valeur dans cette maison :-)

Enfin vous trouverez l'Acte de Vente du Domaine Lumidor 🐉 dans le coffre d'Aringoth à la cave. Heureusement, il n'est pas nécessaire de revenir sur vos pas : une trappe dans la cave mène dans les égouts et vous pouvez sortir par-là, ouf !

Ensuite, si ça n'est pas déjà fait, vous devez brûler trois ruches. Et en passant par derrière les ruches, puis en sautant sur les rochers pour y accéder, c'est assez facile. Et hop un ptit sort de feu sur ces bestioles et c'est terminé !!!

Brynjolf sera étonné de savoir qu'Aringoth ait vendu son domaine. Sur l'acte de vente il n'y a pas le nom du nouveau propriétaire, mais juste le nom d'un intermédiaire. Par contre l'acte est signé par ce symbole :



Vous recevez de l'or en récompense.

Brynjolf va prévenir Mercer de cette vente et enquêter sur ce mystérieux acquéreur. Il vous dit que Maven Roncenoire veut vous rencontrer sur-le-champ ...

3.4 - Découragement

Maven vous attend au Dard de l'Abeille, à l'étage. Elle va droit au but et vous parle d'un de ses concurrents : Sabjorn. Ce dernier fabrique de l'Hydrhonning à Blancherive, une sorte d'Hydromel. Maven est furieuse car Sabjorn a réussi à s'imposer sur le marché avec son "poison" la privant donc d'une bonne partie de ses profits ! Elle veut d'une part savoir comment il a fait, où a-t-il trouvé l'argent nécessaire, mais aussi elle veut se débarrasser de lui, faire en sorte qu'il aille en prison pour que son hydromellerie ferme. Elle a besoin que vous agissiez dès maintenant car vos actions au Domaine Lumidor l'a privée d'une partie de l'approvisionnement en miel et Sabjorn risque d'en profiter et de récupérer encore plus de part de marché ...

Maven Roncenoire est une personne extrêmement puissante à Faillaise. Rien ne se fait sans son accord ... Même la Jarl l'écoute ! Elle travaille en collaboration avec la Guilde des Voleurs et avec la Confrérie Noire. C'est pourquoi elle est intouchable.

Vous devez prendre contact avec Mallus Macius à la Jument Pavoisée à Blancherive. Mallus est l'homme à tout faire de Sabjorn ; il a accepté d'aider Maven car il en a vraiment marre de se faire exploiter. Il vous explique le plan (machiavélique) qui va emmener Sabjorn tout droit en prison, sans passer par la case Départ et sans gagner les 20 000 francs (oui je sais mon Monopoly est très vieux et en franc LOL).

Sabjorn va organiser une dégustation de son Hydrhonning au Capitaine de la Garde de Blancherive, mais cette petite fiesta va tourner au désastre car l'hydromel sera empoisonné ! Comment ? C'est là toute la subtilité du plan ^^ Mallus a fait en sorte que l'hydromellerie soit envahie par la vermine. Votre rôle consiste à passer par hasard chez Sabjorn pour chercher du travail ... Et il vous embauchera à coup sûr pour exterminer cette vermine ! Vous devrez alors utiliser la mort-aux-rats pour la verser dans les cuves de brassages.

Et effectivement, Sabjorn vous embauchera sans réfléchir pour éradiquer sa vermine ! Il a besoin d'un autre larbin pour ce travail car Mallus Maccius est introuvable ... :-). Et avec une bonne persuasion, il vous donnera même la moitié du salaire soit 500 po ! Il vous donne la clé qui ouvre le sous-sol ainsi que le Pesticide. Dans un premier temps, il vous faut donc passer par le sous-sol pour arriver jusqu'au nid.

Les Ragnards Crocvenins sont assez puissants par rapport à leurs cousins ...

Près du nid, vous serez attaqué par Hamelin qui a réussi à élever ces sales rats Beurk ! Vous pouvez lire le journal 📖 de ce vieux fou ... Vieux fou certes mais qui capable de lancer des sorts assez puissants !!!!

Puis à partir du nid, vous pouvez continuer votre chemin jusqu'à la Salle de Brassage pour y déverser le reste du Pesticide dans une des cuves d'Hydrhonning :-)

La clé pour sortir de la Salle de Brassage est placée sur un crochet juste à droite de la porte ... Oui oui moi aussi j'ai mis du temps à la remarquer LOL

De retour auprès de Sabjorn, vous ferez connaissance avec le Capitaine Caius ... La dégustation va vite tourner en une arrestation en bonne et due forme XD

Ainsi Mallus est ravi ! Tout s'est déroulé comme prévu ! Sabjorn est en prison, il ne fera plus d'ombre au commerce de Maven et pour couronner le tout c'est lui qui s'occupera de la nouvelle "Hydromellerie Roncenoire" ^^

D'autre part votre nouvel ami acceptera de vous acheter vos objets volés ... Et un receleur de plus un !!!

Il ne vous reste plus qu'à fouiller la commode dans la chambre de Sabjorn pour trouver une preuve qu'il a bel et bien été aidé financièrement dans son commerce. Le billet 📄 porte exactement le même symbole que l'acte de vente du Domaine Lumidor ...

Sur la table, vous remarquerez une lettre nommée Besoin de Cynric 📄. C'est une lettre de Maven qui a dû être apportée par un de vos potes de la Guilde des Voleurs : Cynric Endell.

Vous trouverez une belle carafe d'hydrhonning en or ... A récupérer pour la revendre à Delvin ^^

Maven vous offrira une arme enchantée en récompense.

3.5 - L'imprudence de l'amateur

Mercer Frey veut vous voir immédiatement. Visiblement une personne tente de faire en sorte que la famille Roncenoire ne travaille plus en collaboration avec la Guilde des Voleurs. Bien que les lettres trouvées ne mentionnent pas de nom, on a au moins le nom de l'intermédiaire qui s'est chargé de la vente du Domaine Lumidor : un certain Gajul-Lei.

Gajul-Lei n'est qu'en fait le pseudo de Galum-Ei un argonien travaillant pour la Compagnie de l'Empire Oriental à Solitude. Il aide à gérer les chargements de marchandises à l'arrivée et au départ de Solitude. Il était un des contacts de la Guilde des Voleurs : lorsqu'il recevait des marchandises de valeur, il s'arrangeait pour en détourner pour la Guilde. Mais ... il a vite compris qu'il pouvait garder ses marchandises pour lui ! Il a donc cessé progressivement de travailler avec la Guilde pour faire son petit business en solo.

Il faut donc que Galum-Ei vous parle de cet acheteur du Domaine Lumidor ... Alors zou allez à Solitude !! Mais avant ça Brynjolf vous mettra en garde : il ne parlera pas si facilement sauf peut-être si vous lui donnez un pot-de-vin.

Vous trouverez donc l'Argonien au Ragnard Pervers à Solitude. Il niera toute implication dans la Vente du Domaine Lumidor ... jusqu'à ce que vous mentionniez son pseudo. Et contre un petit pot-de-vin, il acceptera de vous parler. Ce pot-de-vin en question consiste à lui voler une caisse de Vin de Feu au Palais Bleu. Et ce petit vol est archi simple : la caisse est très proche de l'entrée et loin de la surveillance des gardes lol

En échange de la caisse de Vin de Feu, Galum-Ei vous offrira 3 gemmes spirituelles chargées d'une âme. Cependant malgré ce pot-de-vin, il restera extrêmement vague au sujet de la vente du Domaine Lumidor : une femme dont il ignore le nom est venu le payer pour qu'il achète en son nom la ferme apicole ... Il va alors vous falloir le suivre pour en savoir d'avantage !

La filature vous mène dans les Entrepôts de la Compagnie de l'Empire Oriental puis dans la Grotte de Merleau. La porte d'entrée des Entrepôts est de niveau Apprenti ^^ et faites attention aux gardes !

Dans une cabane en bois, en hauteur, vous trouverez une Carte de la Compagnie de l'Empire Oriental que Delvin sera ravi de récupérer ^^

Ensuite la Grotte de Merleau est tenue par des Bandits et des Hors-la-loi ; c'est ici que Gulum-Eï fait son petit trafic ! D'ailleurs, il se cache tout au fond et quand vous aurez tué tous ses amis, il capitule et vous dit tout : c'est une certaine Karliah qui est derrière tout ça. Il vous donne même l'Acte de Vente du Domaine 🐉 que Karliah avait refusé pour ne pas se faire incriminer. Gulum-Eï vous dit qu'elle est partie là où la fin a commencé.

Vous apprenez que Karliah faisait partie de la Guilde des Voleurs. Mais elle a trahi la Guilde et a assassiné Gallus, le précédent Maître de la Guilde. Elle s'en prend aujourd'hui à Mercer ...

Mercer vous félicitera pour votre travail. Il sait très bien où est partie Karliah : là où la fin a commencé ne peut être que l'endroit où elle a tué Gallus : au Sanctuaire de Voilneige. Il veut que vous l'accompagniez là-bas.

Et pour vous remercier, vous aurez la possibilité d'améliorer une des pièces d'armure de l'Armure de la Guilde des Voleurs auprès de Tonilia :-); le tableau suivant vous montre les stats de la pièce d'armure telle quelle et les stats de la même pièce si vous décidez de l'améliorer. Réfléchissez bien car vous ne pouvez améliorer qu'une seule pièce ^^

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIORATION
Capuchon de la Guilde des Voleurs	Voix d'escroc <i>Les prix sont 10% plus intéressants</i>	1,5	13	60	1 cuir
Capuchon de la Guilde des Voleurs renforcé	Voix d'escroc améliorée <i>Les prix sont 15% plus intéressants</i>	1	15	200	
Armure de la Guilde des Voleurs	Poches secrètes <i>La capacité de port augmente de 20 points</i>	7	29	125	
Armure de la Guilde des Voleurs renforcée	Poches secrètes améliorées <i>La capacité de port augmente de 35 points</i>	6	30	300	
Gants de la Guilde des Voleurs	Mains agiles <i>Le crochetage est facilité de 15%</i>	1	9	25	
Gants de la Guilde des Voleurs renforcés	Mains agiles améliorées <i>Le crochetage est facilité de 25%</i>	1	10	100	
Bottes de la Guilde des Voleurs	Passe-passe <i>Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 15%</i>	1,5	9	25	
Bottes de la Guilde des Voleurs renforcées	Passe-passe amélioré <i>Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 25%</i>	1	10	100	

3.6 - Le silence est d'or

Ainsi Mercer Frey vous attend près du Sanctuaire de Voilneige. Le campement de Karliah est juste à côté ; il a tué son cheval pour être sûr qu'elle ne s'enfuit pas ... Il vous explique qu'il y a 25 ans, Karliah leur a tendu un piège à lui et à Gallus, le Maître de la Guilde des Voleurs à l'époque, ici même, dans ce sanctuaire. Il vous dit qu'il s'en est sorti in extremis. Il compte bien venger la mort de son ami !

Alors mettez-vous en route ^^ Mercer crochète la porte d'entrée du Sanctuaire.

Et au vu de la complexité de la serrure, c'est à se demander comment il a fait ...

Vous passez d'abord dans les Catacombes de Voilneige pour arriver ensuite dans le Sanctuaire. Le chemin est assez linéaire, parsemé de Draugr.

Vous trouverez une petite Maquette de Bateau dans une petite pièce ... Attention à vous quand vous la prenez, cela déclenche un piège : des flammes flamberont la flaque d'essence au sol ... Ah ? Trop tard ? Oups ... LOL ! Heureusement que Delvin vous l'achètera à un bon prix ^^

Vous apprendrez même un Mot de Puissance du Cri Désarmement.

Puis vous arriverez auprès d'une porte ne s'ouvrant normalement qu'avec une Griffes de Dragon ... Mais là encore Mercer crochette sans problème le mécanisme complexe !


Et lorsque vous passerez cette porte ... Une flèche paralysante vous transperce ! Vous tombez conscient mais incapable de bouger !!!! Karliah arrive ; elle est furieuse. Elle accuse Mercer d'avoir rompu le Pacte des Rossignols ... Elle lui dit aussi que Gallus ne pouvait ignorer ses méthodes. Et Mercer ne s'en cache pas : c'est lui qui a tué Gallus ! Il tente de faire taire la Dunmer mais elle réussit à s'enfuir avec une potion d'invisibilité.

Alors Mercer s'avance vers vous pour vous achever ...

Mais vous vous réveillez à l'extérieur du Sanctuaire ; Karliah est face à vous. Elle vous a sauvé la vie : le poison qu'elle vous a administré a ralenti votre rythme cardiaque ce qui a évité que vous perdiez trop de sang lorsque Mercer vous a blessé. Elle s'excuse en vous offrant quelques potions. Elle vous a volontairement empoisonné plutôt que Mercer afin que vous soyez témoin de leur conversation. Et il est clair que Mercer est le véritable meurtrier de Gallus ! Mais Karliah a besoin de preuve pour en parler à la Guilde. Dans le Sanctuaire, elle a récupéré le journal de Gallus sur son cadavre ; il est malheureusement écrit dans une langue qu'elle ne connaît pas. Elle vous charge donc d'en parler avec Enthir, un ami dont Gallus avait une grande confiance. Elle ne peut y aller car elle veut donner une sépulture décente à son bien aimé :-)

3.7 - Obscures Réponses

Enthir est un Magicien de l'Académie des Mages de Fortdhiver. Vous le trouverez au Foyer Gelé (d'ailleurs il habite là-bas, dans la cave). Il reconnaît l'écriture du journal : c'est du Falmer.

Les Falmers, ou Elfes des Neiges, sont un ancien peuple de Bordeciel ; mais les Nordiques leur ont déclaré la guerre durant l'Ère Première et les décimèrent. Ils se sont alors retranchés sous terre pour vivre avec les Dwemers qui les ont trahis à leur tour. Et la trahison des Dwemers en ont fait les êtres aveugles et haineux que vous croiserez aujourd'hui dans les Ruines. Le livre intitulé Étude des Falmers  explique le destin de cette race.


Enthir vous parle d'un certain Calcelmo, un érudit spécialiste des Falmers. Ce Mage travaille au Château Cœur-de-Roche à Markarth.

Calcelmo est justement en train de terminer un ouvrage sur la traduction de la langue Falmer. Mais il refuse de vous confier ses recherches ! Son travail de traduction se trouve dans le Musée Dwemer, vous devez donc trouver un moyen d'y accéder ^^

- Soit vous crochetez l'entrée du Musée.
- Soit vous volez la clé du Musée posée sur une table près de Calcelmo.
- Soit vous parlez du Site de Fouille à Calcelmo. Et il vous demandera un petit service : l'accès aux fouilles est bloqué par une Araignée géante au doux nom de Nimhe. Si vous la tuez, Calcelmo vous donne non seulement la clé de son Musée mais vous aurez aussi l'autorisation de vous balader dans les Ruines Dwemers Nchuand-Zel !

Si vous avez reçu l'autorisation de Calcelmo pour visiter son Musée, les gardes présents vous laisseront tranquilles ... Sinon ... Ils vous attaqueront à vue ^^

Le Musée mène ensuite au Laboratoire de Calcelmo. Et là-bas, les gardes seront forcément hostiles. Dès que vous entrez, vous surprenez une conversation entre deux gardes : ils se plaignent des pièges dwemers du Laboratoire ... Certains de leur confrère y ont même laissé la vie ! Intéressant tout ça =>

Dans le Laboratoire vous trouverez un objet fascinant : la Baguette d'Arachnologie. Elle est posée sur deux supports dans un petit renforcement. Dès que vous la prenez et l'équipez, l'Araignée d'Aicantar se placera à côté de vous. Pour comprendre le fonctionnement de cette bestiole, vous pouvez lire le journal d'Aicantar . En bref, l'Araignée reste toujours là où vous l'avez placée, si vous voulez qu'elle se déplace, utilisez la Baguette (des volutes bleues sur le sol apparaîtront et elle viendra se placer dessus). Et si des gardes passent dans le coin, elle les exterminera à votre place !!! En gros comme garde du corps, y a pas mieux !!! Et comme vous ne pourrez pas l'emmener hors du Laboratoire, profitez-en pour l'utiliser un max ^^

Aicantar est le neveu de Calcelmo. D'ailleurs vous le rencontrerez dans le labo. Mais il s'enfuira par une porte que vous n'avez pas pu ouvrir de l'autre côté. Si vous voulez le tuer facilement, placez son Araignée devant cette porte incrochetable puis refaite le tour jusqu'à son bureau. Ensuite vous pouvez actionner une roue qui déclenchera des explosions et des lames pivotantes. Le garde n'aura pas eu le temps de dire ouf et Aicantar sera arrêté par sa propre Araignée Dwemer qui l'électrocutera vite fait bien fait !!!

D'autre part, vous trouverez un ... enfin que dis-je L&E Casse-Tête Dwemer :-D Et les joueurs de Morrowind verseront leur petite larme comme moi !!! Cet objet sera récupéré par Delvin ^^

Puis du Laboratoire, vous passerez par le Balcon des Sorciers pour ensuite entrer dans la Tour de Calcelmo. La Pierre de Calcelmo est ce qui lui a permis de traduire la langue Falmer. Pour faire une copie de la Pierre, prenez une feuille de papier et du charbon :-D et aussitôt un petit comité d'accueil arrivera pour vous empêcher de fuir ^^

Si Alicantar est en vie à ce moment-là, c'est lui qui viendra accompagné du Capitaine Aquilius et de 2 gardes. S'il est déjà mort, seul le Capitaine et 3 gardes seront à votre poursuite.

Vous avez le choix entre les tuer ... ou fuir ! Sachez que si vous fuyez et que vous retournez au Château Cœur-de-Roche, les gardes du Château vous ignoreront complètement :D

Ainsi Enthir peut enfin traduire le journal de Gallus 🐦. Karliah, Enthir et vous apprenez que Mercer aimait mener une vie excessivement prodigue, consistant à dépenser de vastes quantités d'or en menus plaisirs et pour cela il n'a pas hésité à détourner une partie du trésor de la Guilde ! Gallus mentionne ensuite la chute des Rossignols : Mercer aurait profané le Mausolée du Crépuscule sans donner plus de détail.

Karliah vous explique que le Mausolée du Crépuscule est le Temple de Nocturne et que les Rossignols ont juré de le protéger jusqu'à la mort. Karliah ajoute : Tout ce qui personnifie l'influence de Nocturne est contenu dans les murs du Mausolée.

Pour preuve mais aussi pour vous remercier, Karliah vous donne l'Épée de Rossignol de Gallus. Cette épée est un artefact !

NOM	NIV.	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIOR.
Épée de Rossignol	1 - 18	Serre du Rossignol <i>Puise 5 points de santé et 5 points de vigueur par seconde à la cible</i>	17	11	10	135	1 ébonite raffinée
	19 - 26	Serre du Rossignol <i>Puise 10 points de santé et 10 points de vigueur par seconde à la cible</i>	16	12	11	235	
	27 - 35	Serre du Rossignol <i>Puise 15 points de santé et 15 points de vigueur par seconde à la cible</i>	20	13	12	410	
	36 - 45	Serre du Rossignol <i>Puise 20 points de santé et 25 points de vigueur par seconde à la cible</i>	20	14	13	720	
	+ 46	Serre du Rossignol <i>Puise 25 points de santé et 25 points de vigueur par seconde à la cible</i>	54 *	15	14	1 250	

* Le dernier niveau de l'Épée de Rossignol est mal programmé : le coût des sorts aurait dû être de 169 (au lieu de 55) pour un enchantement de 3 000 soit 17 utilisations avant que l'arme ne soit déchargée.

3.8 - La poursuite

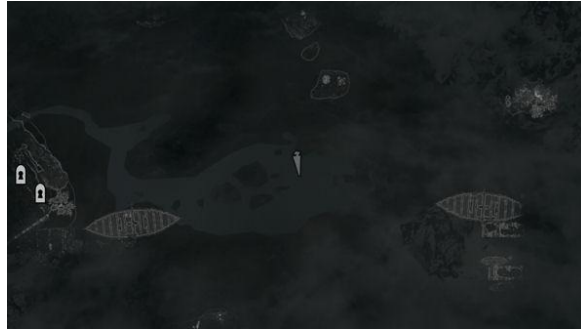
Vous devez maintenant rejoindre Karlià à la Cruche Percée à Faillaise. Avec le journal de Gallus comme preuve, elle va enfin pouvoir prouver son innocence au sujet du meurtre de Gallus.

Brynjolf sera très vite convaincu de la trahison de Mercer Frey. Lui, Delvyn et Vex se précipitent vers le Coffre de la Guilde pour vérifier s'il manque quelque chose. Pour ouvrir la porte du coffre, il faut 2 clés. Et il n'en existe que 3 que possède Brynjolf, Delvyn et Mercer. Et effectivement tout le contenu du Coffre de Guilde a été vidé, il ne reste plus rien !!! Comment Mercer a-t-il pu crocheter cette serrure avec seulement une clé ? Seule Karliah ne semble pas étonnée ... Mais elle n'en dira pas plus. Le plus important est qu'elle soit lavée de tout soupçon et réintégrée à la Guilde ^^

Brynjolf vous demande ensuite de trouver quel sera la prochaine action de Mercer. En effet le Coffre contenait certes des trésors de valeur, mais il y avait surtout les Plans de la Guilde : des documents rassemblés par Gallus sur tous les endroits que la Guilde pourrait cambrioler. Il vous conseille donc de fouiller le Manoir Faillibois ; ce manoir appartient à Mercer, c'est un cadeau de Maven après qu'il ait expulsé les anciens propriétaires ... Mais Brynjolf vous met en garde contre Vald, le gardien du Manoir !

Vex vous en dira plus au sujet de Vald : il s'est retrouvé gardien du Manoir contre son gré parce qu'il a une dette importante auprès de Maven Roncenoire qu'il ne peut honorer. Vous avez donc deux possibilités : tuer Vald ou effacer sa dette auprès de Maven.

Si vous décidez d'aller voir Maven, celle-ci vous explique que Vald aurait du lui rapporter une Plume de Gémination. La Plume a la particularité de copier dans les plus infimes détails n'importe quelle écriture. Un objet indispensable à Maven surtout pour l'imitation des signatures LOL. Le problème est que Vald s'est échoué avec sa barque et a coulé au fond du Lac Honrich avec la Plume dans un coffre ! La barque est au fond de l'eau, à l'ouest du Domaine Lumidor, entre ces deux bateaux :



Maven acceptera d'annuler la dette de Vald et vous donne une note 📄 à lui remettre. Tout ce qu'elle exige est que Vald quitte pour toujours Faillaise. Et ... Il ne va pas demander son reste en voyant la note LOL ; il vous donne la clé du Manoir Faillabois et se barre aussitôt !

Pour entrer dans le Manoir, décochez une flèche sur le mécanisme au-dessus de la porte : un escalier va vous permettre d'entrer facilement ^^ Les Hors-la-Loi qui gardent le Manoir ne vous poseront pas de problème :-)

Les plans de Mercer sont au sous-sol et pour y accéder, vous devez passer par un placard suspect. Le sous-sol est parsemé de nombreux pièges. Par exemple, pour les dalles de feu posées au sol, seules celles qui ne sont pas noircies ne sont pas piégées.

Les plans sont sur une table :



À côté de la table, une vitrine contient un artefact, une lame levellée : Cristalglide. Cette épée est en verre ... bleu !

NOM	NIV.	ENCHANTEMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIOR.
Cristalglide	1 - 10	Morsure glaciale <i>La cible subit 5 points de dégâts de glace Possibilité de paralyser la cible pendant 2 secondes</i>	14	11	10	200	1 malachite raffinée
	11 - 18	Morsure glaciale <i>La cible subit 10 points de dégâts de glace Possibilité de paralyser la cible pendant 2 secondes</i>	17	12	11	200	
	19 - 26	Morsure glaciale <i>La cible subit 15 points de dégâts de glace Possibilité de paralyser la cible pendant 2 secondes</i>	20	13	12	350	
	27 - 35	Morsure glaciale <i>La cible subit 20 points de dégâts de glace Possibilité de paralyser la cible pendant 2 secondes</i>	26	14	13	205	
	36 - 45	Morsure glaciale <i>La cible subit 25 points de dégâts de glace Possibilité de paralyser la cible pendant 2 secondes</i>	31	15	14	350	

	+ 46	Morsure glaciale <i>La cible subit 30 points de dégâts de glace Possibilité de paralyser la cible pendant 2 secondes</i>	41	16	15	500	
--	------	---	----	----	----	-----	--

Les joueurs d'Oblivion ont déjà vu cette lame ! C'est Valus Odiil qui vous l'offrait après l'avoir aidé à repousser une horde de Gobelin qui avait envahi sa ferme. Le nom de cette lame était Hache Glaçante.

D'autre part le Buste du Renard Gris est à rapporter à Delvin ... Quel super souvenir d'Oblivion :-D

Du sous-sol, vous pourrez rejoindre directement les Galeries de la Souricière pour retrouver Brynjolf et Karliah dans le Réservoir.

Brynjolf réalise que Mercer compte voler les Yeux de Falmer !

Puis Karliah vous réunit Brynjolf et vous ; Maintenant que Mercer n'est plus considéré comme le Maître de Guilde, elle demande à Brynjolf de prendre une décision. Et elle est très claire : Mercer doit mourir. Alors Karliah vous demande à tous les deux de la rejoindre devant une Pierre Dressée au sud de Faillaise avant de partir traquer le traître.

3.9 - La Trinité restaurée

Sur cette Pierre Dressée est gravé le symbole des Rossignols. Karliah vous explique que vous êtes au Siège des Rossignols. Elle vous a emmené ici pour chercher l'avantage dont vous avez besoin pour vaincre Mercer Frey. En effet, Karliah, Gallus et Mercer formaient la Trinité des Rossignols.

Les Rossignols ont pour tâche de protéger le Temple de Nocturne et ce jusqu'à la mort où leurs âmes gardent à jamais le Mausolée du Crépuscule. En échange de cette servitude, Nocturne octroie à ses Rossignols une sorte de *bonne fortune* qui fait que toutes les actions des Rossignols tournent toujours à leur avantage.

Nocturne est la Maîtresse de la Nuit et des Ténèbres, Sainte Patronne de tous les Voleurs de Tamriel.

Mais avec le meurtre de Gallus, Mercer a dissout les Rossignols et a rompu le Pacte. C'est pourquoi Karliah veut que vous et Brynjolf acceptiez ce Pacte afin de devenir des Rossignols et donc profiter de cette *chance surnaturelle* de Nocturne pour vaincre Mercer.

Vous devez dans un premier temps aller chercher votre Armure des Rossignols. Cette armure est levellée ; et si vous portez les 4 pièces sur vous, vous avez en plus un bonus d'armure de 25 points.

NOM	NIV.	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIOR.
Capuchon de Rossignol	1 - 18	Halo du Rossignol <i>Les sorts d'illusion coûtent 12% de moins à lancer</i>	2	10	190	1 sel du néant
	19 - 31	Halo du Rossignol <i>Les sorts d'illusion coûtent 15% de moins à lancer</i>				
	+ 32	Halo du Rossignol <i>Les sorts d'illusion coûtent 17% de moins à lancer</i>				
Armure de Rossignol	1 - 18	Résolution du Rossignol <i>La vigueur se régénère 20% plus vite Augmente la résistance à la glace de 15%</i>	12	34	900	
	19 - 31	Résolution du Rossignol <i>La vigueur se régénère 30% plus vite Augmente la résistance à la glace de 30%</i>				
	+ 32	Résolution du Rossignol <i>La vigueur se régénère 40% plus vite Augmente la résistance à la glace de 50%</i>				
Gants de Rossignol	1 - 18	Poigne du Rossignol <i>Le crochetage est facilité de 15% Les attaques à une main infligent 15% de dégâts supplémentaires</i>	2	10	190	

	19 - 31	Doigne du Rossignol <i>Le crochetage est facilité de 20%</i> <i>Les attaques à une main infligent 20% de dégâts supplémentaires</i>			
	+ 32	Doigne du Rossignol <i>Le crochetage est facilité de 25%</i> <i>Les attaques à une main infligent 25% de dégâts supplémentaires</i>			
Bottes de Rossignol	1 - 18	Foulée du Rossignol <i>Le porteur se déplace silencieusement (0,25 pts)</i>	2	15	400
	19 - 31	Foulée du Rossignol <i>Le porteur se déplace silencieusement (0,50 pts)</i>			
	+ 32	Foulée du Rossignol <i>Le porteur se déplace silencieusement (35 pts)</i>			

Ensuite Karliah invoque Nocturne : *Je vous appelle, Dame Nocturne, Reine d'obscurité et impératrice des Ombres ... Entendez ma voix !* Elle implore la Princesse Daëdra de conclure avec vous et Brynjolf le Pacte des Rossignols afin de venger les actes de Mercer. Et Nocturne accepte :-D

Duis Karliah vous en apprend un peu plus sur Mercer. Il ne possédait pas qu'une clé pour ouvrir le coffre de la Guilde des Voleurs mais bel et bien deux ; la seconde est la Clé Squelette, artefact de Nocturne, qu'il a volé dans le Mausolée du Crépuscule. Outre le meurtre de Gallus, c'est ce vol, cette profanation, qui a réellement rompu le Pacte de l'ancienne Trinités des Rossignols.

On comprend mieux comment Mercer a réussi à crocheter la serrure complexe de la porte d'entrée du Sanctuaire de Voilneige ainsi que la porte normalement déverrouillable uniquement avec une Griffes de Dragon !

Il faut rendre la Clé Squelette au Mausolée pour que la Guilde retrouve sa bonne fortune !

Duis Brynjolf vous annonce qu'il a décidé, avec Karliah, de vous nommer Maître de la Guilde. Mais avant cela, il vous faudra arrêter Mercer, rendre la Clé Squelette à Nocturne mais surtout redorer le blason de la Guilde afin qu'elle retrouve son emprise sur Bordeciel ... Pas une mince affaire LOL

3.10 - Aveuglement

Ainsi Mercer tente de voler les Yeux de Falmer. Cet objet se trouve dans les Ruines Dwemers Irkngthand. Brynjolf et Karliah vous attendent là-bas. Vous passez d'abord par l'Arcanex, puis un ascenseur vous mène dans la Grande Caverne. A ce niveau, une grande grille vous bloque le passage : pour l'abaisser il faut actionner deux leviers situés plus en hauteur et séparés l'un de l'autre. Pour les actionner en même temps, pensez à sprinter ^^

Ces Ruines sont simples et linéaires ; elles sont infestées de Falmers aveugles et vous avez le choix de foncer dans le tas ou de passer discrètement ^^ . Vous traverserez alors le Quartier des Esclaves jusqu'au Sanctuaire où Mercer est en train de voler les Yeux de Falmer.

Dans le Sanctuaire, vous voyez une superbe statue représentant un Falmer du temps de leur grandeur. Cette statue doit être très ancienne, datant sûrement de l'Ère Première.

La Guilde est au courant de la valeur de ses bijoux depuis quelques années déjà. Un jour un voleur vola (haha) une statuette représentant un Elfe des Neiges aux yeux cristallins chez un noble de Vendaume. Enthir découvrit que cette statuette n'était qu'une copie d'une statue bien plus grande ensevelie dans les Ruines Dwemers Irkngthand. A l'époque, Mercer et Gallus n'avaient jamais réussi à déjouer les nombreux pièges des ruines et avaient donc placés les plans de ce vol dans le Coffre de la Guilde. Mais aujourd'hui, Mercer, aidé du pouvoir de la Clé Squelette, peut s'infiltrer sans aucune difficulté !

Domage que le livre qui a permis à Enthir d'en savoir plus sur cette statue de Falmer et sur ses Yeux n'existe pas dans le jeu !

Si non, dans une salle de torture, vous trouverez le cadavre d'un voleur qui porte sur lui une note .

Ainsi dès que vous entrez dans le Sanctuaire, Mercer est justement en train de voler les Yeux de Falmer. Il lance aussitôt un sort de zone si puissant que le plafond de l'immense salle se fissure et de l'eau envahit le Sanctuaire ! Vous devez vous dépêcher de le tuer pour récupérer la Clé Squelette, les Yeux et tout ce qu'il possède ... Viiiiite !!! La sortie est en hauteur juste au-dessus de la tête de la statue, vers la Grotte de Bronzeflot !!!

Delvin sera ravi de vous acheter l'Œil Gauche de Falmer ^^

Mercer est mort, la Trinité des Rossignols a récupéré la Clé Squelette. Cependant c'est à vous seul que revient le devoir de rendre l'artéfact à Nocturne. Mais l'entrée au Sanctuaire Intérieur du Mausolée du Crépuscule a été fermée dès que la Clé Squelette a été volée ; pour y accéder, vous devrez passer par la Voie des Pèlerins.

La Voie des Pèlerins a été créée pour mettre à l'épreuve ceux qui voulaient servir Nocturne.

Ni Karliah, ni Brynjolf, ne vous accompagneront ... Mais Karliah vous donne son Arc de Rossignol, un artéfact, pour vous aider :-)

NOM	NIV.	ENCHANTÈMENT	Nb. d'Ut.	POIDS	DOMMAGES	VALEUR	AMELIOR.
Arc de Rossignol	1 - 18	Tempête du Rossignol Inflige 10 points de dégâts de glace et 5 points de dégâts de foudre à la cible Langueur 50% pendant 3 secondes	26	9	12	270	1 ébonite raffinée
	19 - 26	Tempête du Rossignol Inflige 15 points de dégâts de glace et 7 points de dégâts de foudre à la cible Langueur 50% pendant 3 secondes	33	11	13	470	
	27 - 35	Tempête du Rossignol Inflige 20 points de dégâts de glace et 10 points de dégâts de foudre à la cible Langueur 50% pendant 3 secondes	46	13	15	820	
	36 - 45	Tempête du Rossignol Inflige 25 points de dégâts de glace et 12 points de dégâts de foudre à la cible Langueur 50% pendant 3 secondes	55	15	17	1 440	
	+ 46	Tempête du Rossignol Inflige 30 points de dégâts de glace et 15 points de dégâts de foudre à la cible Langueur 50% pendant 3 secondes	44	18	19	2 500	

Karliah vous explique que le Mausolée du Crépuscule a été construit autour du portail menant au Crépuscule Éternel, le royaume de Nocturne. C'est par ce portail que les Rossignols reçoivent le Don de Chance offert par Nocturne.

3.11 - Vision Nocturne

Au Mausolée du Crépuscule, vous serez accueilli par le fantôme de Gallus. Il vous explique que le portail menant au Crépuscule Éternel porte le nom d'Aquenoire. Quand Mercer a volé la clé, le portail s'est refermé réduisant considérablement les liens entre les Rossignols et Nocturne.

Nocturne est aussi nommée la Dame Fortune. Sa chance influence le monde via l'Aquenoire. Mais le portail étant fermé, on comprend mieux pourquoi la Guilde des Voleurs a perdu de sa réputation !

Vous devez donc suivre la Voix du Pèlerin pour arriver jusqu'à l'Aquenoire et y déposer la Clé Squelette. Vous aurez une série de cinq épreuves à passer. Et pour vous aider, vous pouvez récupérer le journal de Nystrom 📖.

Pour la première épreuve, il est écrit : *Les ombres de leur ancienne enveloppe, les sentinelles de l'obscurité. Elles errent pour l'éternité et infligent une mort rapide aux profanateurs.* En effet, vous devrez simplement tuer 3 Sentinelles des Rossignols :-)

En fait je les ai tuées car les Sentinelles sont hostiles ... Mais si ça se trouve on peut passer furtivement ? Je n'ai pas essayé ^^

Vous verrez que le mur situé dans le petit bureau qui contient aussi un autel d'alchimie montre clairement une ouverture. Le bouton qui l'ouvre si situé près de la chaise du bureau ^^ C'est que j'ai tourné en rond un sacré bout de temps avant de le voir LOL

Ensuite, vous lisez : *Elles se dressent au-dessus de nos têtes, exerçant une vigilance éternelle. Soumises à la pénombre, mais hostiles à la lumière.* Pour cette épreuve il vous suffit d'avancer en restant dans l'ombre ... Sinon la lumière vous tuera ! De nombreux pièges ont été posés pour vous ralentir.

Pour la troisième épreuve : *Offrez-lui ce qu'elle désire le plus, mais rejetez tout bien matériel, car elle aspire de tout son être à quelque chose qui ne peut être vu, ni senti, ni porté ...* Et devant la statue de Nocturne, un cadavre ne présage rien de bon ! Pourtant l'épreuve est simple, Nocturne étant la maîtresse de la nuit et des ténèbres, vous devez donc éteindre les deux lumières placées de chaque côté d'elle en actionnant les chaînes ^^ A se demander comment il est mort l'aut'bouffon hé LOL,

Un peu plus loin, près de la grande salle où sont postées deux Sentinelles, vous verrez une porte dont la serrure est fermée avec une serrure de niveau maître. Cette porte ne sert à rien puisqu'il est possible de passer d'un côté ou de l'autre par un autre chemin. Mais si vous la crochetez, vous utiliserez la Clé Squelette ^^

Vous lisez le texte pour la quatrième épreuve : *Directe mais aussi indirecte ... La voie du salut est un chemin subtil où la fortune trahit l'imbécile.* Pour accéder au Sanctuaire Intérieur, laissez-vous tomber sans crainte dans le puits ... La Clé Squelette vous ouvrira la voie :-)

Et enfin : Le voyage touche à sa fin, où l'Impératrice attend les déchus pour les éteindre. N'hésitez pas si vous souhaitez lui faire don de votre éternelle dévotion. En effet, vous pouvez rendre la Clé Squelette en la mettant sur le socle au niveau de l'Aquenoire YEAH !

L'Aquenoire est réouvert :-D Nocturne sera fière de vous même si elle ne le vous montre pas vraiment ... Enfin pas du tout même LOL. Elle vous confère alors un de ses trois pouvoirs ; et pour le recevoir, placez-vous sur un des trois socles représentant une lune (sachez que vous pourrez changer comme bon vous semble au bout de 24h d'attente ^^) :

- Sur la Pleine Lune, l'Agent du Chaos (de l'Assaut) reçoit Conflit de Rossignol : absorption de santé 100 points.
- Sur la Demi-Lune, l'Agent du Subterfuge (de la Ruse) reçoit Rossignol Rusé : folie sur les créatures et personnages autour de vous pendant 30 s.
- Sur le Croissant de Lune, l'Agent de la Furtivité (de l'Invisibilité) reçoit Cape d'Ombre de Nocturne : invisibilité automatique en furtivité pendant 120 s.

Puis Gallus arrive, il peut enfin emprunter l'Aquenoire pour rejoindre les Ombres :-)

Ainsi, comme vous l'a demandé Brynjolf, vous avez rendu la Clé Squelette à Nocturne. Mais vous n'en avez pas terminé ! Maintenant que la "Chance" est à nouveau présente au sein de la Guilde des Voleurs, il vous faut l'exploiter pour redorer le blason de la Guilde. Pour cela vous allez faire les petits boulots que vous donneront Delvin et Vex. La réputation de la Guilde est entre vos mains !

Et au bout d'un moment, ce seront les habitants de Bordeciel qui viendront d'eux-mêmes demander les services de la Guilde :-)

Ainsi, lorsque vous aurez fait en sorte que la Guilde retrouve sa réputation en faisant les quatre quêtes des villes de Solitude, Blancherive, Markarth et Vandaume, vous pourrez enfin être nommé officiellement Maître de la Guilde !

3.12 - Une Nouvelle Direction

Lorsque le moment sera venu, Brynjolf vous attendra au Réservoir de la Cruche Percée pour vous introniser nouveau Maître de la Guilde des Voleurs. Une petite cérémonie aura lieu :-)

Puis Brynjolf vous donnera la clé du coffre à tribut, ainsi que l'Amulette d'Articulation :

NOM	NIV.	ENCHANTEMENT	ARMURE	VALEUR
l'Amulette d'Articulation	+1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 5 %	2	500
	+1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 10 %	3	
	+1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 15 %	4	
	+1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 20 %	5	
	+1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 25 %	6	

	+ 1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 30 %	7	
	+ 1	Les persuasions lors des dialogues réussiront presque toujours et l'éloquence augmente de 35 %	8	

On remarque qu'il y a un problème avec cette amulette ! Tout d'abord les développeurs ont oublié de la leveler ! Cette amulette est disponible en 7 versions dès le niveau 1, cherchez l'erreur ... Alors quel est le niveau d'enchantement attribué à la validation de la quête ? Je ne sais pas. C'est peut-être aléatoire et peut-être qu'il est possible d'obtenir la version la plus intéressante en rechargeant la partie ? Enfin, c'est une amulette qui possède une petite valeur d'armure ^^

La clé du coffre à tribut contiendra les butins que vous ramèneront vos acolytes :-). Votre salaire quoi LOL

Ensuite Tonilia vous offrira votre armure de Maître de Guilde ^^

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIOR.
Capuchon de Maître de Guilde	Vision obscure <i>Les prix sont 20% plus intéressants</i>	3	16	200	1 cuir
Armure de Maître de Guilde	Grandes poches <i>La capacité de port augmente de 50 points</i>	10	38	300	
Gants de Maître de Guilde	Sceau du serrurier <i>Le crochetage est facilité de 35%</i>	2	11	100	
Bottes de Maître de Guilde	Sceau du collectionneur <i>Les vols à la tire couronnés de succès augmentent de 35%</i>	2	11	100	

4 - QUÊTES SECONDAIRES ALÉATOIRES

Ces quêtes données par Vex et Delvin sont répétables à l'infini car aléatoires. C'est en faisant ces quêtes que vous réussirez à augmenter la réputation de la Guilde des Voleurs en Bordeciel !

4.1 - Les quêtes des Delvin Mallory

Delvin Mallory vous proposera trois types de larcin si vous voulez vous faire un peu d'argent :

- Faux et Usage de Faux : Vous devez falsifier le livre de compte d'un commerçant donné.
- Vol à la Tire : Vous devez voler un objet sur un PNJ donné.
- Saccage : Vous devez voler plusieurs objets afin d'atteindre un certain montant dans une ville donnée. Vous pouvez voler n'importe où dans cette ville : chez un particulier, dans un magasin etc ... Le journal de quête vous prévient dès que vous avez atteint le montant.

Votre récompense est de l'or. Plus votre niveau est élevé, plus vous gagnez d'or !

4.2 - Les quêtes de Vex

Vex vous proposera quatre types de quête si vous voulez vous faire un peu d'argent :

- Cambriolage : Vous devez un objet dans une maison donnée.
- Pièce à Conviction : On vous donne un objet qui a été volé à quelqu'un que vous devez mettre dans un container d'un autre PNJ dans une ville donnée.
- Tout doit disparaître : Vous devez voler un ensemble d'objet dans une maison d'une ville donnée.
- Rapine : Vous devez un objet dans un magasin.

Votre récompense est de l'or. Plus votre niveau est élevé, plus vous gagnez d'or !

5 - QUÊTES SECONDAIRES DANS LES VILLES


Ces quêtes vous seront données par Delvin au fur et à mesure que la Guilde gagne en réputation ^^

5.1 - Blancherive - Une Amnistie Méritée

Olfrid est le chef du Clan Guerrier-Né à Blancherive et il a demandé les services de la Guilde :-)

Arn, un de ses très bons amis a été condamné à mort à Solitude. C'est pourquoi il est venu se réfugier à Blancherive ... Mais cet idiot s'est fait arrêter pour ivresse par la garde de Blancherive !!! Il est donc emprisonné à Fort-Dragon.

Olfrid ne veut pas que vous le libériez ... Ce serait trop simple ! Non, ce qu'il veut c'est que vous fassiez en sorte que le Chambellan de Blancherive ne soit pas au courant de l'exécution attendue d'Arn à Solitude mais surtout que vous fassiez en sorte qu'Arn ait été emprisonné à Fort-Dragon par erreur !

Pour cela vous allez falsifier le registre de la prison en effaçant le nom d'Arn pour le remplacer par un autre ; puis vous devrez voler la lettre envoyée de Solitude  stipulant qu'Arn est recherché pour meurtre.

Tout se passe dans les Quartiers du Jarl à Fort-Dragon. Et les gardes présents ne vous diront rien ! Vous n'êtes donc pas obligés de vous balader en fufu ... Et c'est bien dommage. Du coup, la quête est d'une facilité déconcertante :-/

Olfrid vous offrira un anneau enchanté en récompense.

5.2 - Solitude - Le Sload Douillet

Erikur est un riche commerçant de Solitude et il a besoin des services de la Guilde des Voleurs ^^

Erikur vous explique que Volf, le Capitaine du bateau le Sload Douillet, a négligé d'honorer un de leurs accords et c'est pas bon pour le commerce ça LOL. Alors il veut que vous lui donniez une petite leçon : vous devrez placé dans son bateau des marchandises de contrebande afin que Volf aille faire un petit tour en prison !

La marchandise de contrebande en question est tout bonnement de la drogue : c'est du Bleu de Balmora, un produit à base de Sucrelune. Sabine Nytte peut vous en procurer. Vous la trouverez sur le Vague Rouge, un bateau amarré aux quais de la Compagnie de l'Empire Oriental au sud de Solitude. Et pour 1 500 po (eh oui, va falloir payer !!! Et sans aucune négociation possible !), elle vous donne la clé du coffre qui contient la drogue ; ce coffre est sous le ponton.

Ensuite, c'est une simple mission d'infiltration très simple : il vous faut placer le Bleu de Balmora dans le coffre du Capitaine ^^

"Infiltration" ... C'est vite dit, moi, j'ai massacré tout le monde LOL

Erikur vous offrira un livre de sort en récompense ... Bref pas de quoi rembourser l'achat du Bleu de Balmora ✕

5.3 - Markarth - Le Bon Côté des Choses

Endon est orfèvre à Markarth et il a demandé les services de la Guilde :-)


Il avait commandé un moule en argent auprès d'artisans de Val-Boisé ; mais la caravane Khajiite qui le transportait jusqu'à Markarth s'est faite attaquée par un groupe de bandit mené par Rigel Bras-de-Fer. Leur repaire est à Gardepins, une petite maison habitée par Rhorlak.

D'ailleurs vous lirez un avertissement  près de la porte d'entrée qui ... vous fera pô peur du tout XD

Au sous-sol, vous remarquerez très facilement que de la fumée s'échappe par le dessous d'une étagère ... Il est clair qu'elle cache une ouverture ! Et pour l'actionner, appuyez sur le bouton situé sur sa droite ^^

Sur la table, j'ai trouvé cette note  ... Et Rhorlak cuvait sur son lit ... Paix à son âme LOL

Ainsi sous la cabane, vous découvrez une immense grotte gardée par les bandits de Rigel Bras-de-Fer. Ils y entassent tous leurs objets de contrebande. Et le chemin est linéaire jusqu'au Repaire de Bandit puis jusqu'au Coffre contenant tous les trésors.

Vous surprendrez une conversation entre 3 bandits ; ils possèdent sur eux cette lettre  ... Ils n'auront plus jamais le temps de doubler Rigel LOL

Et un peu plus loin, vous trouverez aussi sur une table une correspondance entre Rígel et son père.

Ainsi vous arriverez enfin jusqu'au (petit) trésor amassé par ces bandits ... Et il ne vous reste plus qu'à rapporter le moule en argent à son légitime propriétaire ^^

Endon vous offrira une pièce d'armure enchantée en récompense et vous proposera ses services de receleur.

5.4 - La Barrière de la Caravane

Tonilia vous demande de contacter Rí'saad, un Khajiit à la tête d'une sorte de "Guilde des Marchands Itinérants Khajiits" (... pompeux hein ?! LOL). Les caravanes parcourent tout Bordeciel et la Guilde des Voleurs a besoin de travailler avec eux pour acheminer les marchandises.

Pour convaincre Rí'saad, Tonilia vous donne du Sucrelune, THE drogue-friandise of the Khajiits ! Rí'saad ne discutera pas plus longtemps et acceptera immédiatement de travailler avec la Guilde des Voleurs ^^ Il deviendra même un de vos receleurs !

Tonilia vous récompensera en pièces sonnantes et trébuchantes.

5.5 - Vendeaume - Les Ombres de l'Automne

Torsten Cruellemer, un riche marchand de Vendeaume, a besoin de l'aide de la Guilde.

Il vous explique que sa fille Ejtoli a été assassinée par un voleur qui l'a dépouillée de ses bijoux dont notamment un médaillon d'argent familial. Torsten a mené son enquête avant de faire appel à la Guilde des Voleurs : il a retrouvé le voleur, un Altmer, et avant de le tuer pour venger sa fille, il a réussi à lui soutirer deux choses : Niranye, le nom d'un contact et le fait qu'il faisait partie d'une guilde rivale à la Guilde des Voleurs : les Ombres de l'Automne composées uniquement d'Altmer.

Niranye est une commerçante ; elle travaillait autrefois comme receleuse à la Guilde des Voleurs. Avec un peu de persuasion, elle finit par vous expliquer que Linwe, le chef des Ombres de l'Automne, préfère voler les objets de valeur ... sur les morts ! En fait Ejtoli a été tuée par quelqu'un d'autre (un fou apparemment) et Linwe s'est servi sur son cadavre et a volé le médaillon. Lui et sa bande se cachent dans la Grotte des Collines Murmurantes. Au début elle avait refusé de receler ce médaillon, mais Linwe l'a menacée et elle n'a pas eu le choix si elle tenait à la vie ...

La Grotte est simple et linéaire ; faites la peau à ces usurpateurs et brûlez même leur bannière ! Nan mais oh c'est qui le chef ici !!!! Linwe porte le médaillon de Ejtoli sur lui ainsi que son armure unique :

NOM	ENCHANTEMENT	POIDS	ARMURE	VALEUR	AMELIOR.
Capuchon de Linwe	Vision obscure <i>Les arcs infligent 15% de dégâts supplémentaires</i>	2	16	150	1 cuir
Armure de Linwe	Croissance obscure <i>La vigueur se régénère 15% plus vite</i>	8	31	250	
Gants de Linwe	Frappe obscure <i>Les attaques à une main infligent 15% de dégâts supplémentaires</i>	2	11	50	
Bottes de Linwe	Force obscure <i>La furtivité augmente de 15%</i>	2	11	50	

Torsten vous remerciera en vous offrant une couronne enchantée.

6 - AUTRES QUÊTES

6.1 - Vols en pagaille

A chaque mission qu'on vous donnera, vous trouverez des objets insolites que vous pourrez revendre à Delvin. Voici la liste des objets :


- La Statue de la Reine des Abeilles : dans la chambre d'Aringoth du Domaine Lumidor.
- La Carafe dorée d'Hydrhonning : Dans la chambre de Sabjorn à l'Hydromellerie d'Hydrhonning.
- La Carte de la Compagnie de l'Empire Oriental : elle se trouve dans la cabane dans l'Entrepôt de la Compagnie de Solitude ; la cabane est en hauteur ^^

- La Maquette de Bateau : dans le Sanctuaire de Voilneige.
- Le Casse-Tête Dwemer : dans le Laboratoire de Calcelmo à Markarth ... Petit clin d'œil à Morrowind bien sympathique, ins't it ?
- Le Buste du Renard Gris : au sous-sol du Manoir de Faillabois à Faillaise ... Petit clin d'œil à Oblivion !
- L'Œil Gauche de Falmer : dans le Sanctuaire des Ruines Dwemers Irkngthand.

Ces objets seront ensuite exposés sur les étagères derrière le bureau de la Guilde, dans le Réservoir :-)

Le problème est que depuis la mise à jour 1.4, Delvin ne prendra pas l'Œil de Falmer et il ne sera donc pas exposé :-/

6.2 - Le Jeu de la Mort

Vexel l'Homme travaille comme tavernier à la Cruche Percée. Il vous demande de retrouver les quatre journaux d'Arondil  perdus dans Yngvild. La récompense est de l'or.

Cette quête se prend à la Cruche Percée ... Il faut donc faire partie de la Guilde des Voleurs pour y avoir accès. Et pourtant elle n'est pas estampillée dans le Création Kit comme faisant partie de la Guilde des Voleurs, c'est une quête de la ville de Faillaise.

6.3 - Tous les moyens sont bons

Quand vous trouvez une Gemme Étrange rouge, Vex vous expliquera que c'est une Pierre de Barenziah. Ces pierres ornaient la Couronne de la Reine. Il en existe 24.

Si vous ne faites pas partie de la Guilde des Voleurs alors que vous avez trouvé une Pierre, vous devrez vous enrôler pour que Vex vous parle de ces Pierres !

- Logements de Jorrvaskr à Blancherive.
- Catacombes de Blancherive, via la Nécropole.
- Quartiers du Jarl de Fort-Dragon (accessible avec la Guilde des Voleurs).
- Maison du Clan Brise-Bouclier à Vendaume, à l'étage.
- Palais des Rois à Vendaume, dans les quartiers du mage.
- Palais Bleu à Solitude.
- Manoir de Hauteflèche à Solitude (il faut l'acheter !).
- Musée Dwemer de Markarth (accessible avec la Guilde des Voleurs).
- Salle aux Trésors à Markarth.
- Salle du Trône d'Yngvild (accessible avec la Guilde des Voleurs).
- Bateau le Sload Douillet (accessible avec la Guilde des Voleurs).
- Repaire de Bandit accessible via Gardepins (accessible avec la Guilde des Voleurs).
- Sanctuaire de la Confrérie Noire.
- Grotte de la Crique Pierreuse (accessible avec l'Académie des Bardes).
- Quartier du Jarl au Château d'Embruine à Faillaise.
- Au Rocher de la Mégère (accessible lors de la quête du Prince Daédra Mérhunès Dagon).
- Quartiers de l'Archimage à l'Académie de Fortdhiver (il faut faire partie de l'Académie des Mages pour y accéder !).
- Grotte de Relent (accessible lors de la quête principale durant votre fuite de l'Ambassade Thalmor).
- Donjon de Clairlande (accessible avec l'Académie des Mages).
- Vif de Rannveig.
- Gîte Roncenoire, à l'étage.
- Gorge de Scindepierre.
- Chambre Sépulturale d'Ansilvund.

Et lorsque vous les ramènerez toutes à Vex, elle sera sacrément surprise ... Elle vous dira même qu'elle ne pensait pas que vous en seriez capable !

Par contre, il manque un petit détail ... En fait il manque l'objet essentiel : la couronne LOL. Vex vous affirme qu'elle se trouve dans la Grotte de Tolvald, laissée là-bas par un groupe de Dunmer venant de Morrowind.

Dès l'entrée de la Grotte, vous lirez le journal d'un chasseur . Apparemment, lui et son groupe poursuivait des Trolls (toujours présents d'ailleurs) et sont tombés sur des Ruines Dwemers en s'enfonçant dans le Gouffre de Tolvald ...

Aujourd'hui les ruines sont infestées de Falmers alors faites attention à vous ^^

Puis en continuant vers le Croisement de Tolvald, les fantômes Dunmers vous conduiront jusqu'à la Couronne.

Des journaux abîmés  vous expliquent que sont devenus ces Dunmers.

Devant la Couronne posée par terre, trois Fantômes Dunmers se battront entre eux puis le vainqueur vous attaquera. Il ne vous reste plus qu'à ramener la Couronne à la Guilde :-)

La Couronne de Barenziah est un paragon : un objet qui améliore les talents de voleurs. Vous recevez donc la Chance du Pilleur.

*Sauf que cet effet n'apparaît nul part ! J'ai dû regarder dans le TESCS pour savoir que la description de la Chance du Pilleur est la suivante : **Partout où l'on trouve des pierres précieuses, les membres de la Guilde des voleurs semblent en trouver un peu plus que les autres.** Et effectivement, lorsque vous pillerez un coffre, vous aurez de grande chance de trouver de jolies pierres à revendre :)*